

Crazy Ducks



С 8 лет



2–4 игрока



В комплекте: 70 карточек (5 черепах, 5 розовых фламинго, 60 уток пяти разных цветов).



Цель игры: заработать наибольшее количество карточек, отгадывая цвет секретной трехногой утки соперника.

Подготовка к игре. Перемешайте карточки. Каждый игрок берет верхнюю карточку из стопки. Если это не утка, он кладет ее в низ стопки и берет следующую карточку.

Взяв карточку «утка», игрок смотрит ее цвет и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой, не показывая остальным.

Для каждого игрока у всех уток, совпадающих по цвету с его секретной карточкой, будет **по три ноги**.

Количество ног у животных:

- Утка: **2 ноги** (или 3 ноги при совпадении по цвету с секретной карточкой).
- Черепаха: **4 ноги**.
- Розовый фламинго: **1 нога**.

Затем каждый игрок получает на руки по 3 карточки. Верхнюю карточку стопки следует положить в центр стола лицевой стороной вверх. Это стартовая карточка.



Правила игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Игроки по очереди выкладывают 2 или 3 карточки (но не одну) рядом с уже выложенными (в ряд или в столбик), а затем берут карточки из стопки, чтобы у них на руках вновь оказалось 3 карточки.

Получив ход, игрок должен сказать остальным, сколько ног он насчитал на карточках ряда или столбика, выстроенного игроком, который ходил перед ним. И так далее...



Стартовая карточка



Карточки, выложенные игроком № 1



— Пример 1. Игрок № 1 выложил 2 уток рядом со стартовой карточкой. Получился ряд из 3 уток. Выложенные утки не совпадают по цвету с секретной уткой игрока № 2. Он говорит: «6 ног» (2 ноги x 3).

— Пример 2. Тот же случай, но секретная утка игрока № 2 — зеленого цвета. Он говорит: «7 ног» (2 ноги x 2 + 3 ноги).

Соперники стараются угадать цвет секретной утки игрока, исходя из названного им количества ног.

Первый, у кого появилась версия, называет цвет.

– Если цвет назван верно, он забирает все карточки, выложенные на столе, и кладет их перед собой.

– Если цвет назван неверно, эти карточки забирает и кладет перед собой владелец трехногой утки.

Игрок, чью трехногую утку назвали верно (или неверно), заменяет свою секретную утку, положив прежнюю в низ стопки и взяв новую. Затем в центр стола кладут новую стартовую карточку и ход переходит к следующему игроку.

Партия заканчивается, когда в стопке и на руках у игроков не останется карточек.

Как определяется победитель? Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек по окончании партии.

Автор игры: Жан-Жак Дергазьян